

**La page couverture n'est pas
disponible en ce moment**

Cover Page Not Yet Available

PRECIS

Dans un cône en plastique servant pour l'entraînement de joueurs(hockey, soccer) au niveau mineur on sait que ce cône ne sert que d'une manière passive. Le joueur doit soit contourner, rejoindre ou dépasser le cône.

Dans la présente invention le cône est muni (i) d'un dispositif lumineux dans sa partie supérieure. (ii) d'une sonnette. (iii) d'un interrupteur à contrôle télécommandé. Une télécommande sans fil active le dispositif lumineux et/ou la sonnette.

Ces dispositifs permettent l'utilisation des cônes d'une manière plus active et plus performante. Les cônes dotés de tels dispositifs peuvent diriger et orienter des exercices car ils ajoutent de nouvelles dimensions tel que "temps" et "espace" jusque là non réalisables avec des cônes ordinaires.

MEMOIRE DESCRIPTIF

La présente invention se rapporte à un outil d'utilisation télécommandé pour l'entraînement de joueurs (hockey, soccer ou autre) au niveau mineur (5 ans et plus).

Il est d'usage courant d'employer des cônes en plastique pour l'entraînement de joueurs afin de servir de repères. Le fait que les cônes utilisés à ce jour soient plutôt passifs limite leur utilisation et leurs possibilités.

Il a été proposé d'incorporer au cône en usage courant un dispositif lumineux et sonore. Un tel dispositif rendrait l'utilisation des cônes d'une façon plus active. On ajouterait alors les notions de "temps" et d'espace : le joueur ne serait plus devant un cône inerte mais devant un cône "intelligent" capable de lui indiquer quoi faire, quand le faire et où le faire.

L'utilisation des ces cônes "intelligents" aurait comme résultat d'aiguiser les réflexes des joueurs, d'augmenter leur vision périphérique et de maîtriser des notions techniques de passe, de marquage et de démarquage. Fini le temps où un joueur faisait machinalement une passe à un co-équipier désigné à l'avance.

Avec ces cônes "inéelligents" le joueur est placé dans des situations plus complexes : 1^o à qui doit-il passer ?

2^o quand doit-il passer ?

Il est certain que l'utilisation de ces cônes ne fera qu'accroître et améliorer la technique d'un joueur quant à la vision périphérique et à la réaction devant une situation précise à un moment donné.

Par exemple, un cône allumé peut indiquer à un joueur quand et dans quelle direction pivoter et cela avec un minimum de préavis.

Ou encore, parmi un ensemble de 4 ou 5 cônes, un cône allumé pourrait indiquer au joueur en possession de la rondelle où passer. Le joueur doit repérer le cône et passer à ce cône tout en contrôlant la rondelle sans toutefois l'arrêter.

Le but ultime est de permettre au joueur de pouvoir repérer un cône en particulier parmi tant d'autres (l'équivalent d'un co-équipier démarqué) tout en contrôlant la rondelle et d'effectuer une passe au bon joueur et au moment opportun.

L'entraîneur, un assistant-entraîneur ou même un parent pourrait télécommander l'allumage des dispositifs lumineux et sonore des gradins mêmes.

Rélativement aux dessins qui illustrent la réalisation de l'invention, la figure 1 représente le plan d'élévation du cône

- 1) trous pratiqués dans le cône pour voir le dispositif lumineux 7-8 mm
- 2) identification du cône - indiqué sur 4 faces. Numéro correspondant au numéro sur la télécommande.
- 3) Piles et dispositifs de télécommande assujettis à la plaque 4
- 4) plaque de support pour l'ensemble de dispositifs de télécommande 200mm x 200 mm
- 5) dispositif lumineux (dans la tête du cône)

La figure 2 représente une vue en élévation du dispositif lumineux dans la tête du cône.

- 6) miroir réfléchissant la lumière 51 mm rond
- 7) réflecteur en plastique opaque jaune en forme de verre (fond troué)
- 8) couvercle fermant étanchéement le réflecteur b et retenant le dispositif lumineux.
- 9) lumière halogène 65 W
- 10) douille et filage

La figure 3 représente une vue en plan des dispositifs de télécommande (plaque de support et éléments)

- 11) pile 12 - 13.2 V c.c.
- 12) ensemble piles 4 X 1.2 V c.c. pour alimenter le receveur
- 13) receveur fréquence 75 MHz
- 14) micro-interrupteur pour actionner la lumière
- 15) micro-interrupteur pour actionner la sonnette
- 16) servo ou relais pour dispositif lumineux
- 17) servo ou relais pour dispositif sonore
- 18) antenne
- 19) interrupteur d'alimentation du receveur
- 20) sonnette
- 21) plaque supportant assemblage 11 - 20
- 22) trous dans la plaque pour recevoir les ergots en plastique du cône à fin d'ancrage.

La figure 4 représente une vue en plan de la console abritant les télécommandes

- 23) numérotage des unités de télécommande. Numéro correspondant au numéro sur le cône.
- 24) section de gauche emboitable à la section de droite
- 25) section de droite emboitable à la section de gauche

La console composée de deux sections emboitables pouvant recevoir 10 unités individuelles de télécommande que l'on peut facilement introduire ou enlever au besoin.

La figure 5 représente une vue en plan d'une unité de télécommande.

- 26.) antenne
- 27.) manette pour lumière
- 28.) manette pour sonnette
- 29.) diode indicateur du niveau de charge des piles
- 30.) interrupteur pour couper l'alimentation
- 31.) réglage pour servo

REVENDICATIONS

Les réalisations de l'invention au sujet desquelles un droit exclusif de propriété ou de privilège est revendiqué sont définies comme suit:

- 1 - Un instrument d'utilisation par télécommandes sans fil pour diriger certaines activités physiques comprenant un cône en plastique, un dispositif lumineux et un dispositif sonore actionnés par un dispositif de télécommande sans fil et
- 2 - Un outil tel que défini dans la revendication 1 dont l'unité de télécommande sans fil est insérée librement dans une console pouvant recevoir de 4 à 10 unités de télécommande.

2169969

Figure 1

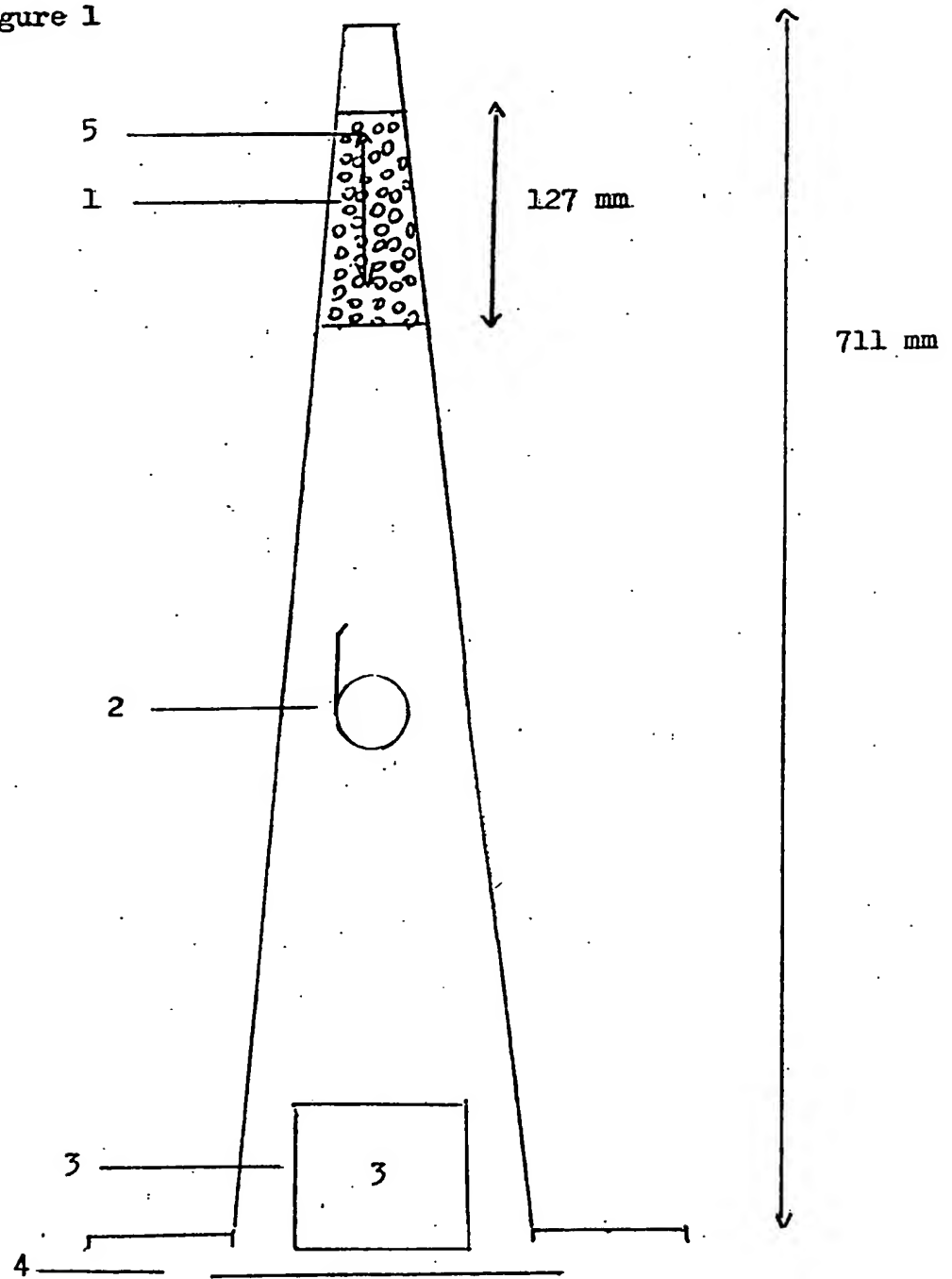


Figure 2

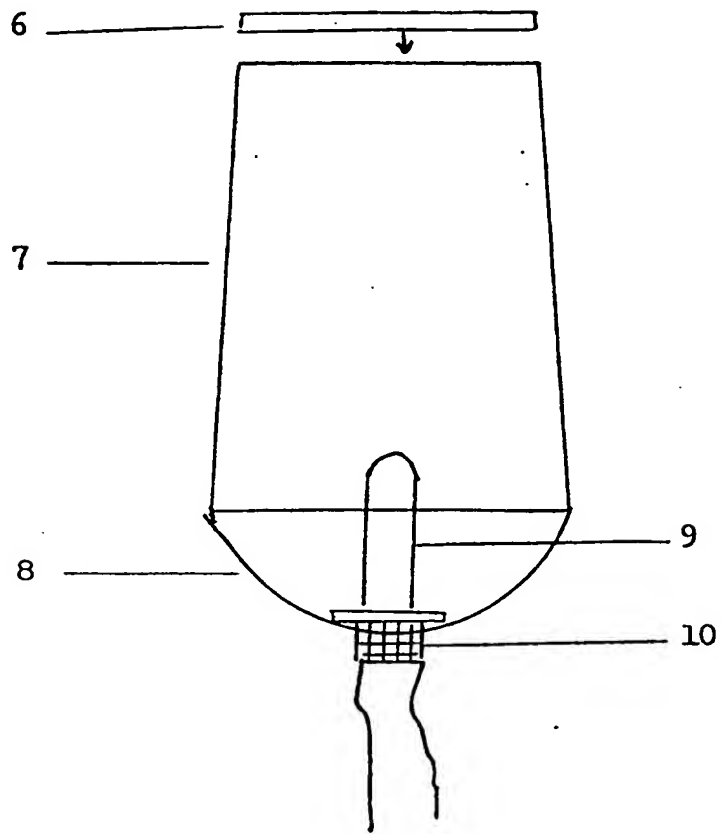
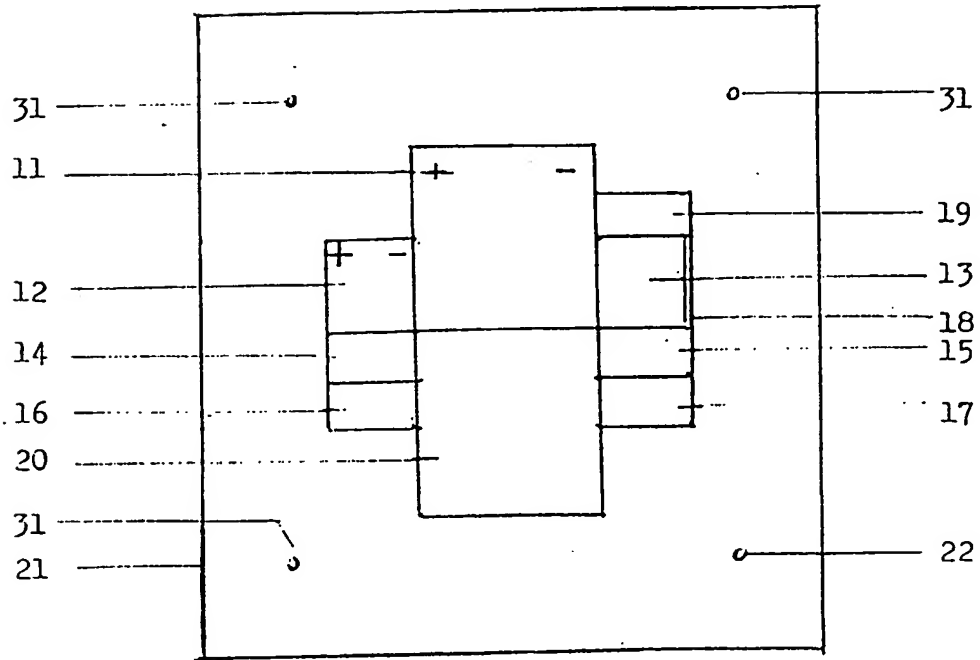
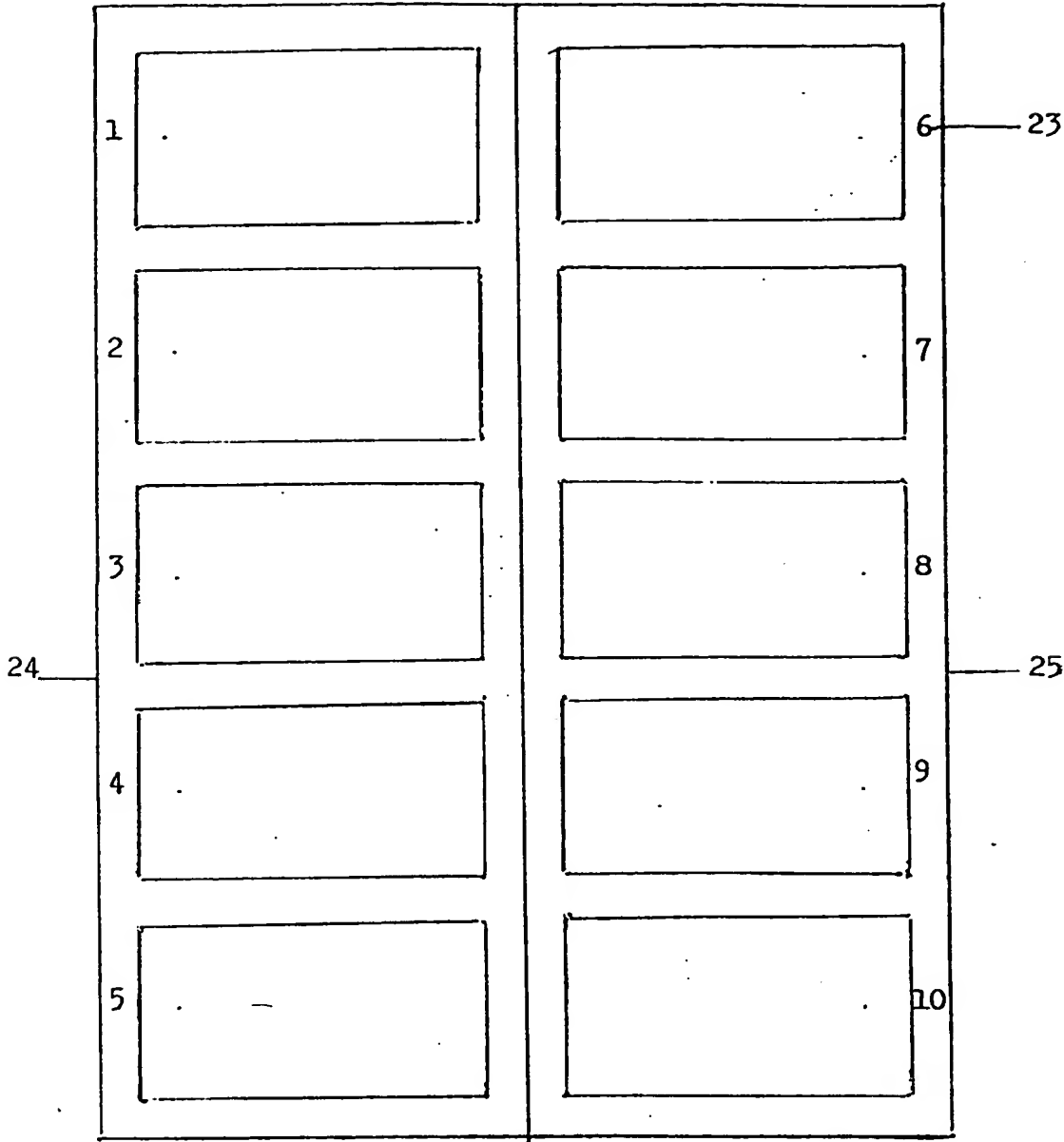


Figure 3





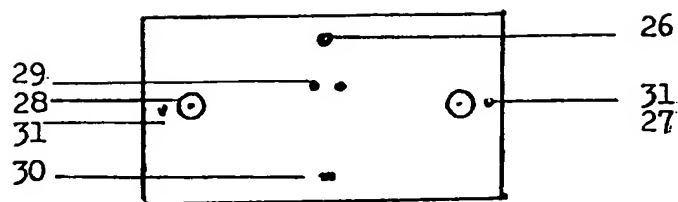


Figure 5